

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Об'ємна анімація

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022.1 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Об'ємна анімація
Викладач (-і)	Мельник Уляна Володимирівна
Контактний телефон викладача	0991817618
E-mail викладача	uliana.melnyk.if@gmail.com
Формат дисципліни	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
Обсяг дисципліни	90
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
2. Анотація до курсу	
<p>Навчальна дисципліна «Об'ємна анімація» – це дуже велика і цікава сфера діяльності. Анімацією називають процеси створення безлічі зображень, що демонструють зміну об'єкта в часі, і відтворення цих зображень з такою швидкістю, що вони зливаються в плавний рух. Більшість принципів анімації було розроблено протягом двох перших десятиліть ХХ століття, пізніше в 30 – 40-ві роки, їх вдосконалили в мальованих вручну мультфільмах. Багато методів сучасної комп'ютерної двовимірної комп'ютерної анімації є адаптацію старих методів мальованої вручну анімації кадру.</p> <p>Автоматизація анімації полягає в тому, що користувачеві потрібно задавати значення анімованих параметрів тільки в деяких кадрах, які називаються ключовими (keyframes). Значення анімованих параметрів в ключових кадрах називаються ключами анімації (animation keys).</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Метою викладання курсу «Об'ємна анімація» є оволодіння професійними навичками; формування цілісного уявлення про можливості комп'ютерних програм для створення динамічних анімаційних графічних композицій; розвиток творчого мислення; Здобувати проектно-творчі навичок під час роботи з графічними матеріалами. Професійно використовувати закони композиції для розв'язання проектних завдань. Сформувані вміння застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проектування. Застосовувати набуті теоретичні знання і практичні навички у своїй подальшій творчій діяльності.</p>	
4. Результати навчання (компетентності)	
<p>Інтегральна компетентність (ІК): здатність до засвоєння теоретичних засад та розв'язання практичних проблем навчальної дисципліни «Об'ємна анімація»; успішно реалізовувати здобуті навички у професійній діяльності графічного дизайнера.</p>	


Загальні компетентності (ЗК):					
- знання та розуміння предметної області та розуміння предметної діяльності, здатність до особистісного самовираження та саморозвитку;					
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;					
- здатність працювати в команді, виконувати практичні роботи в групі під керівництвом лідера, креативність, сумлінність, організованість, висока виконавська здатність.					
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):					
- створювати 3D-анімації різної складності;					
- здатність освоїти програми тривимірного моделювання - та програми для анімації та відеомонтажу;					
- здатність досягати успіху у професійній кар'єрі, бути у змозі представляти візуальні презентації та портфоліо власних творів.					
5. Організація навчання курсу					
Обсяг курсу					
Вид заняття			Загальна кількість годин		
лекції			8		
семінарські заняття / практичні / лабораторні			22		
самостійна робота			60		
Ознаки курсу					
Семестр	Спеціальність		Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий	
8	Графічний дизайн		4 (2023)	вибірковий	
Тематика курсу					
Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Об'ємна анімація. Основні положення	Лекція	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.	8	6	Лютий Березень 2023 рік
2. Створення 3D анімації у графічному редакторі Autodesk 3ds Max. Анімація м'яча в автоматичному режимі.	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	2	8	Березень 2023 рік
3. Створення 3D анімації. Анімація руху планет в ручному режимі.	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	2	8	Березень 2023 рік
4. Створення 3D анімації.	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.:	2	8	Квітень 2023 рік

Шрифтова анімація.		Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.			
5. Створення 3D анімації. Шрифтова анімація.	Практичні	Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. – СПб.: Питер, – 2005. – 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.	2	10	Квітень 2023 рік
4. Створення 3D анімації перегортання сторінок книги.	Практичні	Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.	2	10	Квітень 2023 рік
6. Створення 3D анімації снігу, дощу.	Практичні	Миловская О. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240, цв. ил. — Серия: Мастер. — ISBN 978-5-9775-0783-7.	2	10	Квітень 2023
7. Створення 3D анімації гри у баскетбол.	Практичні	Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. —528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8.	2	10	Травень 2023
8. Створення 3D анімації повзаючої гусениці.	Практичні	Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. – СПб.: Питер, – 2005. – 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.	2	10	Травень 2023
9.Розробка об'ємної анімації персонажів за обраною тематикою.	Практичні	Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.	6	20	Травень 2023
6. Система оцінювання курсу					
Загальна система					

оцінювання курсу	Шкала оцінювання: національна та ECTS		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики
	90 – 100	A	відмінно
	80 – 89	B	добре
	70 – 79	C	
	60 – 69	D	
	50 – 59	E	задовільно
	26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
0-25	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	
Вимоги до письмової роботи	- Наявність практичних аудиторних та домашніх робіт.		
Семинарські заняття	-		
Умови допуску до підсумкового контролю	Вміти застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проекування. Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проектів та теоретичних наукових робіт у галузі графічного дизайну . Політика курсу передбачає засвоєння матеріалу з даної дисципліни, що дасть змогу уникнути академічної недоброчесності, зокрема плагіату при виконанні практичних завдань.		
7. Політика курсу			
Вміти застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проекування			
8. Рекомендована література			
<ol style="list-style-type: none"> Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5. Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. —528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3. С. Карвер Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663. Кулагин, Б. Ю. 3ds Max в дизайне среды / Б. Ю. Кулагин, О. Г. Яцюк. — СПб.: БХВ-Петербург, —2008. — 976 с.: ил. — ISBN 978-5-94157-779-8. 			

6. Крейг Дж. Р., И. Скала Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Р. Крейг, И. Скала. — СПб.: Питер, — 2016. — 176 с. — ISBN 978-5-496-01370-3.
7. Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.
8. Миловская О. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240, цв. ил. — Серия: Мастер. — ISBN 978-5-9775-0783-7.
9. Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, — 2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.
10. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, — 2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.
11. Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.
12. Хейнз Б. Художественные приемы работы в Adobe Photoshop / Б. Хейнз, У. Крамплер ; Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. — 976 с. : с ил.; ISBN 5-8459-0522-2, 0-7357-1240-9.

Викладач _____



Мельник У.В. _____